





MY FIRST TRIOMINOS: Regles de jeu
Pour 1 à 4 joueurs. A partir de 4 ans.

CONTENU DU JEU:

* 36 cartes triangulaires dont un joker. Les autres cartes montrent différents chiffres et petits triangles sur un fond coloré. Remarque pour les parents/accompagnateurs: outre l'aspect divertissant, ce jeu est également très instructif; votre enfant apprend à distinguer les couleurs, à reconnaître les chiffres et à compter les petits triangles.
* 60 fiches de récompense qui servent de banque.
* 4 porte-cartes
* règle du jeu.

BUT DU JEU:
Gagner le plus de fiches de récompense possible en posant les cartes correspondantes les unes à côté des autres.

GAGNANT:
Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de fiches.

MODE D'EMPLOI:
Remarque pour les parents/accompagnateurs: si vous jouez à ce jeu pour la première fois ou avec de très jeunes enfants, il est conseillé de ne pas vous servir du porte-cartes ni du joker. Dans ce cas, les joueurs posent les cartes sur la table, face tournée vers le haut, de sorte que le meneur de jeu puisse éventuellement les aider.
Vous pourrez ajouter les porte-cartes et le joker une fois que les enfants se seront habitués au jeu.)

1. Distribuez un porte-cartes à chaque joueur.
2. Mettez toutes les cartes sur la table, face tournée vers le bas, et bien mélanger (ceci représente la cagnotte).
3. Chaque joueur prend 6 cartes de la cagnotte et les met sur son porte-cartes.
4. Distribuez à chaque joueur 4 fiches de récompense.
5. Prenez une carte quelconque de la cagnotte et mettez-la sur la table, face vers le haut. C'est la première carte. (C'est un joker? Remettez-le dans la cagnotte et prenez une autre carte). Exemple: la première carte est: **A**
6. Désignez un joueur qui va commencer (le plus jeune, le plus âgé..).
7. Vous avez une carte qui correspond? 1 en face de 1, 3 en face de 3, le rouge en face du rouge, le jaune en face du jaune etc..?
   Voir example **B.** Poser comme indique dans fig. **C** et **D** n'est pas autorisé
8. **Vous avez posé une carte?** Dans ce cas, vous avez gagné une fiche de récompense . La banque vous la paye. Le tour va au joueur suivant qui doit essayer de poser une carte correspondante à l'autre.
9. **Vous n'avez pas posé de carte?** Vous ne pouvez (ou ne voulez) pas poser de carte? Dans ce cas, payez une fiche de récompense à la banque. Celle-ci vous permettra d'acheter une carte à la cagnotte que vous mettrez sur votre porte-cartes. C'est au tour de la personne suivante à jouer.
10. Continuez à jouer ainsi de suite. Le joueur qui a le tour, peut essayer de poser sa carte sur n'importe quel côté des autres cartes se trouvant sur la table.

JOKER:
Remarque pour les parents/accompagnateurs: si vous jouez à ce jeu, il est conseillé de ne pas vous servir du joker. Vous pourrez l'ajouter une fois que les enfants se seront habitués au jeu.

Le joker remplace toutes les combinaisons des chiffres et couleurs. Vous pouvez l'utiliser dans toutes les positions. Exemples: **E**, **F** et **G.** Une fois que le joker est posé sur la table, il correspond au même chiffre ou couleur qui se trouvent à côté de lui. Voir l'exemple ci-dessus.
Si, sur l'un des côtés du joker, il n'y a pas de carte, ce côté-ci est considéré comme libre. Exemple F. Ceci signifie que ce côté peut représenter n'importe quel personnage, chiffre ou couleur.

Le joker est la seule carte qui peut être reprise de la table et remise sur le porte-cartes. Si vous désirez prendre le joker se trouvant sur la table, vous devez le remplacer par l'une de vos propres cartes correspondant exactement à l'endroit où le joker se trouvait. Ce changement de carte ne vous donne pas droit à une fiche de récompense, mais vous n'aurez rien à payer non plus. Vous pouvez utiliser le joker lors d'un prochain tour pour gagner davantage de fiches de récompense, comme pour un hexagone ou un pont (voir plus loin).

HEXAGONE/PONT: Si vous êtes en mesure de former un hexagone (H) ou un pont (J) (vous pouvez également le faire en vous servant d'un joker). Vous avez le droit à 1 fiche pour avoir posé vos cartes, puis 1 fiche supplémentaire pour l'hexagone ou le pont. Au total, vous gagnez donc 2 fiches. (Celui qui, en posant une carte, arrive à former 2 hexagones en même temps, (K) gagne au total 3 fiches!)

Attention: Parfois, il est préférable de ne pas poser de carte. Un autre tour vous permettra peut-être d'obtenir plus de récompense en prenant dans la cagnotte un joker ou une carte avec lequel/laquelle vous pourrez faire un hexagone ou un pont.
Ceci vous donnera des points supplémentaires.

VOUS NE POUVEZ PAS POSER DE CARTE ET IL N'Y A PLUS DE CARTE DANS LA CAGNOTTE.
Vous n'avez pas à payer de fiche. Votre tour est passé, attendez la fin du jeu.

VOUS NE POUVEZ PAS POSER DE CARTE ET VOUS N'AVEZ PAS DE FICHE POUR ACHETER UNE CARTE.
Votre tour saute, attendez le prochain tour.

VOUS AVEZ POSE LA DERNIERE CARTE DE VOTRE PORTE-CARTES.
Vous gagnez 1 fiche pour avoir posé votre carte et 1 fiche supplémentaire pour avoir posé votre dernière carte. Au total, vous gagnez donc 2 fiches. Ce n'est qu'au tour suivant que vous poufez prendre une carte de la cagnotte, payer une fiche et mettre votre carte sur le porte-cartes. Votre tour est passé.

VOUS AVEZ PRIS LA DERNIERE CARTE DE LA CAGNOTTE (VOIR CI-DESSOUS).
FIN DU JEU. La dernière carte retirée de la cagnotte signifie que le dernier tour a sonné. Ce tour est joué et se termine par le joueur qui a pris la dernière carte.
Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de fiches.

Tableau des récompenses fiches	Nbr.	Suppl.	Total
Carte posée	1	-	1
Carte + 1 hexagone	1	1	2
Carte + 2 hexagones	1	2	3
Carte + 1 pont	1	1	2

Tableau des récompenses fiches	Nbr.	Suppl.	Total
Dernière carte posée	1	1	2
Dernière carte + 1 hexagone	1	2	3
Dernière carte + 2 hexagones	1	3	4
Dernière carte + 1 pont	1	2	3



my first Triominos®



















